

Documento de Identidade Visual

[Clique Aqui](#) para baixar o documento.

Nesta página, encontram-se artefatos relacionados à documentação da **Identidade Visual** e **Padrões de Design dos Produtos**. O objetivo de criar essa documentação é garantir uma **padronização** a ser seguida pelo grupo na criação de interfaces e seus subprodutos, com o intuito de estabelecer uma marca ou identidade visual coesa.

Visão Geral do Produto

A seção de **Visão Geral do Produto** fornece uma introdução à marca, descrevendo sua **proposta de valor**, os **princípios de design** e a **essência** que o produto busca transmitir visualmente.

Introdução à Marca

O **SiDrone eVTOL** é uma solução de drone elétrico que funciona como **VANT** e **eVTOL**, projetado para auxiliar no combate a incêndios, especialmente em focos menores. Com foco na eficiência, o **SiDrone eVTOL** opera em conjunto com uma aplicação, refletindo o compromisso com a **segurança** e a **preservação ambiental**. Sua missão é clara: prevenir o descontrole de incêndios, protegendo vidas, a natureza e as infraestruturas.

Proposta de Valor

O **SiDrone eVTOL** combina mobilidade aérea com equipamentos especializados para extinguir focos de incêndio rapidamente. Ele conta com uma aplicação que permite a geração de relatórios de voo e aprimoramento dos traçados de voo. Sua tecnologia garante um **alcance excepcional**, tempo de resposta ágil e capacidade de operar em **condições extremas**. É uma ferramenta indispensável tanto para forças estatais, como bombeiros e policiais, quanto para forças civis, na identificação e controle de pequenos focos de incêndio.

Princípios de Design

As **heurísticas de Nielsen** são essenciais para um bom design, tanto para a aplicação quanto para o produto em si. Com o objetivo de garantir uma boa **usabilidade** para o usuário, serão seguidas 4 das 10 heurísticas de usabilidade de Nielsen, conforme pode ser visto na **Tabela 1**. Esta tabela também indica onde as heurísticas serão aplicadas e serve como guia para o uso da aplicação. A aplicação será dividida em duas partes: uma embarcada no drone, chamada de **Assistente de Voo**, e outra em terra, chamada de **Relatório de Voo**, que gera os relatórios de voo, como mostrado na **Tabela 1**.

Tabela 1: Heurísticas a serem usadas.

Nome Usabilidade	Descrição	Assistente de Voo	Relatório de Voo
Visibilidade do Sistema	O design deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, por meio de feedback apropriado dentro de um período de tempo razoável.	Avisos sobre os projéteis disponíveis, informações de mira, e de bateria de maneira constante ou menos de 10 segundos de resposta	Status dos relatórios, status do upload do log
Reconhecimento em vez de recordação	Minimize a carga de memória do usuário tornando elementos, ações e opções visíveis. Evite fazer os usuários lembrarem informações.	Ícones claros sobre mira, direção, projéteis e bateria disponível	Ícones e informações para deixar a interface mais inteligível sobre como certas ações, como carregar logs, ou mudar a estrutura do dashboard
Flexibilidade e Eficiência de Uso	Tenha atalhos, ocultos para usuários novatos, que podem acelerar a interação para o usuário especialista, de modo que o design possa atender tanto usuários inexperientes quanto experientes. Permita que os usuários personalizem ações frequentes.	Possibilidade de atualizar de projéteis mesmo não estando no canal de mira	Atalhos para mudar a visualização do dashboard ou realizar sua exportação
Ajude os	As mensagens de erro devem ser expressas em	Mensagem caso algo sensor falhe, a	Reconhecer quando um log

usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros	linguagem simples (sem códigos de erro), indicar precisamente o problema e sugerir construtivamente uma solução.	alguma informação não seja apresentada, dessa maneira retirando da tela ou apresentando outra alternativa para apresentação da informação.	não vem formatado, informar por meio de mensagem clara e sugerir reenvio de arquivo, ou para enviar outro arquivo
---	--	--	---

Fonte: Autoria própria. Todos os direitos reservados.

Observação: Os princípios mencionados não se limitam apenas aos aplicativos. Eles também devem ser considerados por todos os membros de diferentes áreas de engenharia ao longo do desenvolvimento do projeto.

Slogan

O **slogan** do projeto **SiDrone eVTOL** transmite uma mensagem crucial sobre o propósito do projeto: ser um meio eficaz de combater **focos de incêndios menores**, que, se não controlados, podem evoluir para incêndios de grandes proporções, causando **catástrofes** e **destruição material**, além de afetar a **fauna** e a **flora**. O grupo reconhece que esta é uma tarefa desafiadora, mas acredita que, com empenho, é possível fazer a diferença.

"Onde o fogo encontra seu fim e a segurança começa."

Logo e Identidade Visual

Design do Logotipo

O **logotipo** foi desenvolvido a partir de uma série de testes e com base na ideia central de criar um **drone** capaz de apagar focos de incêndio identificados. O desenvolvimento da logo iniciou-se com uma mistura de **badge**, elementos de **avião** e **inteligência artificial (IA)**, sendo a IA utilizada a **Dall-E**, que contribuiu na concepção das ideias. A seguir, é apresentada uma imagem/ícones do que foi utilizado, como mostrado na **Figura 1**. Foram criadas duas versões do logotipo: uma para aplicativos ou sites web em geral, chamada de **logo resumida**, e outra para **outros usos**. Vale lembrar que a **logo completa** (Figura 1) não deve ser usada em fundos **pretos**, embora ela ainda siga as mesmas regras da versão resumida.

Figura 1: Logos SiDrone.

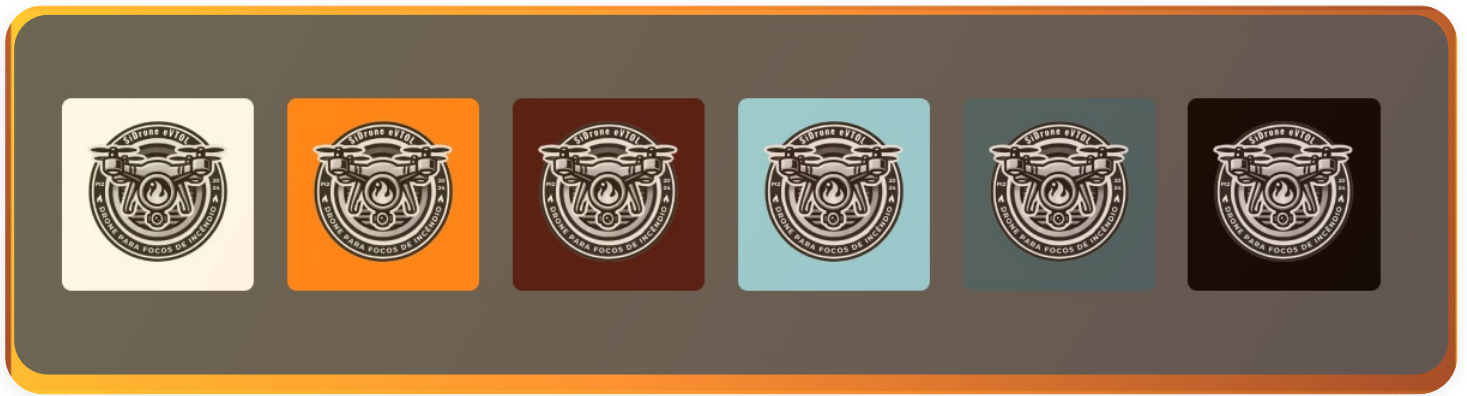


Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Uso das Cores

Além disso, é importante conhecer as **situações** em que o **logotipo** pode ser utilizado, pois isso pode gerar certas **conveniências** ou o **oposto**, dependendo do **plano de fundo** utilizado ou da **falta dele**. Um usuário pode não entender o **significado** do logotipo ou não criar uma **memória afetiva** relacionada a ele, o que pode ser um problema. Por isso, é essencial criar um ambiente de **contraste** ou **harmonia** para que o logotipo consiga ser visto, assim como todos os seus **elementos internos**. Isso pode ser um problema caso esse aspecto não seja pensado com atenção. A seguir, são apresentados alguns exemplos de uso do logotipo e cores de **fundos** que podem ser usados, como mostrado na **Figura 2**.

Figura 2: Uso da Cores.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Mau uso da Logo

O **mau uso do logotipo** pode acarretar problemas de **marca**, sendo necessário atentar-se aos **detalhes** de como utilizá-lo. Em casos de falsificação, o logotipo pode se tornar um **diferencial** para identificar **golpes**. Outros efeitos causados pelo **má** uso incluem a criação de uma imagem de **amadorismo**, o que pode fazer com que a marca não pareça profissional. Como ilustrado no exemplo da **Figura 3**.



Figura 3: Mau uso da logo.

Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Cores

A **identidade visual** do **SiDrone eVTOL** evoca a **intensidade** e **urgência** do combate ao fogo, enquanto transmite a **segurança** e a **eficácia** da solução, como ilustrado na **Figura 4**.

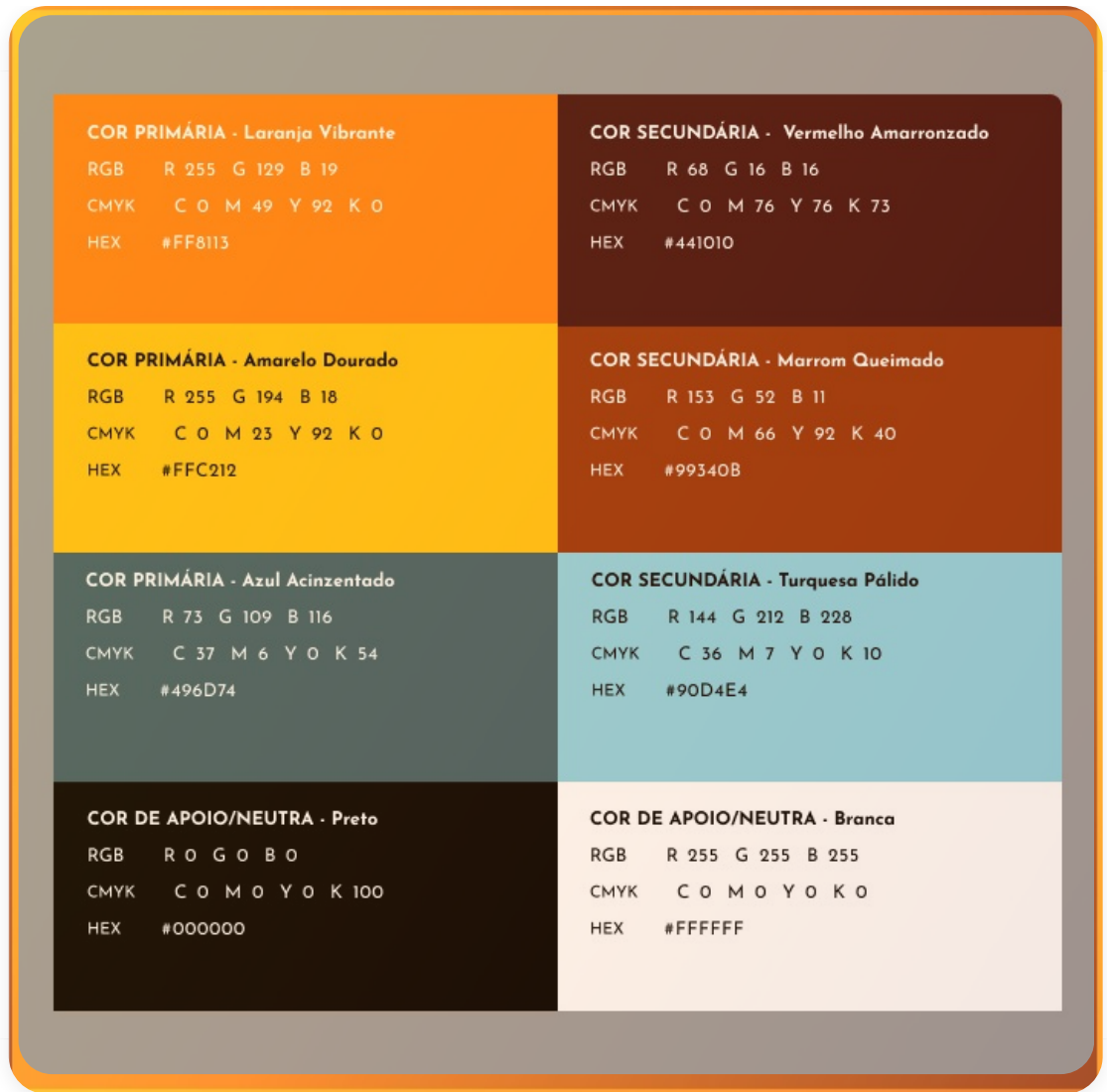


Figura 4: Cores da Marca.

Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

A **paleta de cores** apresentada na **Figura 4** é descrita na **Tabela 2** abaixo, que detalha o significado do uso das cores **primárias**, **secundárias** e **neutras/de apoio**.

Tabela 2: Descrição do uso das Cores.

Cor	Representação
FF8113	O calor e a intensidade das chamas.
441010	A escuridão das cinzas e os perigos do fogo.
FFC212	O brilho da ação imediata, do sol e da luz entre as sombras.
99340B	A terra do cerrado que enfrenta os incêndios.
90D4E4	O céu claro e o cinza-azulado da fumaça.
405F66	O céu cinza-azulado da fumaça.
000000	A gravidade e a seriedade da missão.
FFFFFF	A esperança e a clareza trazidas pela segurança restaurada.

Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Essas cores criam um equilíbrio visual poderoso, simbolizando a **luta contra o perigo** e a **calma** que a solução traz. Trata-se do equilíbrio entre **urgência** e **ação eficaz**. A **paleta de cores** do projeto sempre remete ao seu propósito: um drone destinado a apagar focos de incêndio. Por esse motivo, as cores escolhidas, vistas na **Figura 4**, remetem ao **fogo**, à transição entre o fogo e o **céu** durante ou após o incêndio, tanto no período **noturno** quanto **diurno**, e

à **fumaça** gerada. Somado a isso, serão usadas cores **neutras** para garantir o melhor uso de **contraste**, como o **preto** e o **branco**. Para atender às necessidades do grupo, foram feitas variações de cores, encontradas na **Figura 5**.

Figura 5: Variação das Cores.

FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF	FFFFFF
FFF0E2	FF6B6B	FFEFC4	FFD79E	E5F9FF	C5F0E4	DFDFDF	FFFFFF
FFE0C4	E55E5E	FFEDAE	FFB289	E0F4FC	B4DDC2	BF8FBF	FFFFFF
FFD0A7	CA5151	FFEB94	FF9D74	D3EFF8	A3CBBF	9F9F9F	FFFFFF
FFC089	AF4444	FFE97A	FF885F	C6E9F4	92B9AD	808080	FFFFFF
FFB070	943737	FFE568	F0734A	B9E4F0	81A79A	606060	FFFFFF
FFA152	792A2A	FFD94A	D35E35	ACDFEB	709786	404040	FFFFFF
FF9232	5E1D1D	FFCF2C	B64920	9ED9E7	587573	202020	FFFFFF
FF8113	441010	FFC212	99340B	90D4E4	405F66	000000	FFFFFF
DF7311	3B0E0E	DFAA10	8B2E0A	7EB9C8	385359	000000	DFDFDF
BF660F	320C0C	BF9210	7D2809	6C9FAB	30474C	000000	BF8FBF
9F580D	290A0A	9F7A0B	6F2208	5A8C8E	284040	000000	9F9F9F
7F4B0A	200808	7F6209	611B06	487A71	203732	000000	808080
5F3D08	170606	5F4A07	531503	366059	182C24	000000	606060
3F3006	0E0404	3F3203	451004	244747	10221C	000000	404040
1F2203	050202	1F1A03	371103	123535	081818	000000	202020
000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000	000000

Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Essas variações foram desenvolvidas com maior ou menor proporção de cor branca ou preta, com base na ideia retirada do **Coolors**, mas sem copiar as cores geradas lá, devido a questões de **licenciamento**. Essas variações seguem uma fórmula descrita na **Figura 6**.

Figura 6: Fórmula de Proporção.

$$\text{Nova cor} = (\text{Cor Original} \times (1 - \text{Proporção})) + (\text{Cor de Mistura} \times \text{Proporção})$$

Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Tipografia

A **tipografia** é uma parte importante de uma marca; ela define não apenas a visibilidade de uma escrita, mas também o **estilo** da marca, transmitindo uma sensação de **modernidade** ou **rústico**. Pensando nisso, e para trazer algo mais moderno e direto, tanto em **aplicativos** quanto em **relatórios**, as fontes escolhidas foram **Josefin Sans**, para transmitir sofisticação, e **Roboto**, para dar um toque de **modernidade**, conforme ilustrado na **Figura 7**.

Figura 7: Fontes, Pesos e Hierarquias.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Os **tamanhos**, **pesos** e **hierarquias** são igualmente importantes para a tipografia de um sítio virtual, aplicativo ou marca. As regras a serem seguidas pela marca serão, conforme a **Figura X**: a fonte **Josefin Sans** será usada para **títulos** e **subtítulos**, enquanto o **Roboto** será utilizado para **textos comuns** e **citações**. Todos esses elementos abrangem os pesos: **700**, **400** e **300**, que são suficientes para as necessidades do grupo e para quaisquer atualizações futuras, que estão sendo planejadas.

Ícones e Elementos Gráficos

Os **ícones** são parte essencial do design. No entanto, eles precisam ser trabalhados para serem entendidos e vistos de maneira fácil, tanto pelo **usuário** quanto pelo **desenvolvedor**. A regra para desenvolver ícones é que eles devem sempre ser de uma **cor primária** que contraste com o fundo onde o ícone está alocado, seja esse fundo uma **cor secundária**, **neutra** ou **gradiente**, que são consideradas **cores secundárias**, assim como as variações de cores. Por fim, vale relembrar que elementos ou ícones que são **botões** devem simular uma **sombra**, se possível. Conforme a **Figura 8**, estão ilustrados alguns ícones que estão sendo utilizados nos **protótipos**.

Figura 8: Ícones do Projeto.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Layout e Grid

O **layout** e o **grid** não apenas fornecem diretrizes para a estruturação de conteúdo, mas também garantem o alinhamento e o equilíbrio visual entre os elementos. Com isso em mente, a **Figura 9** demonstra os grids que serão usados para a construção das páginas.

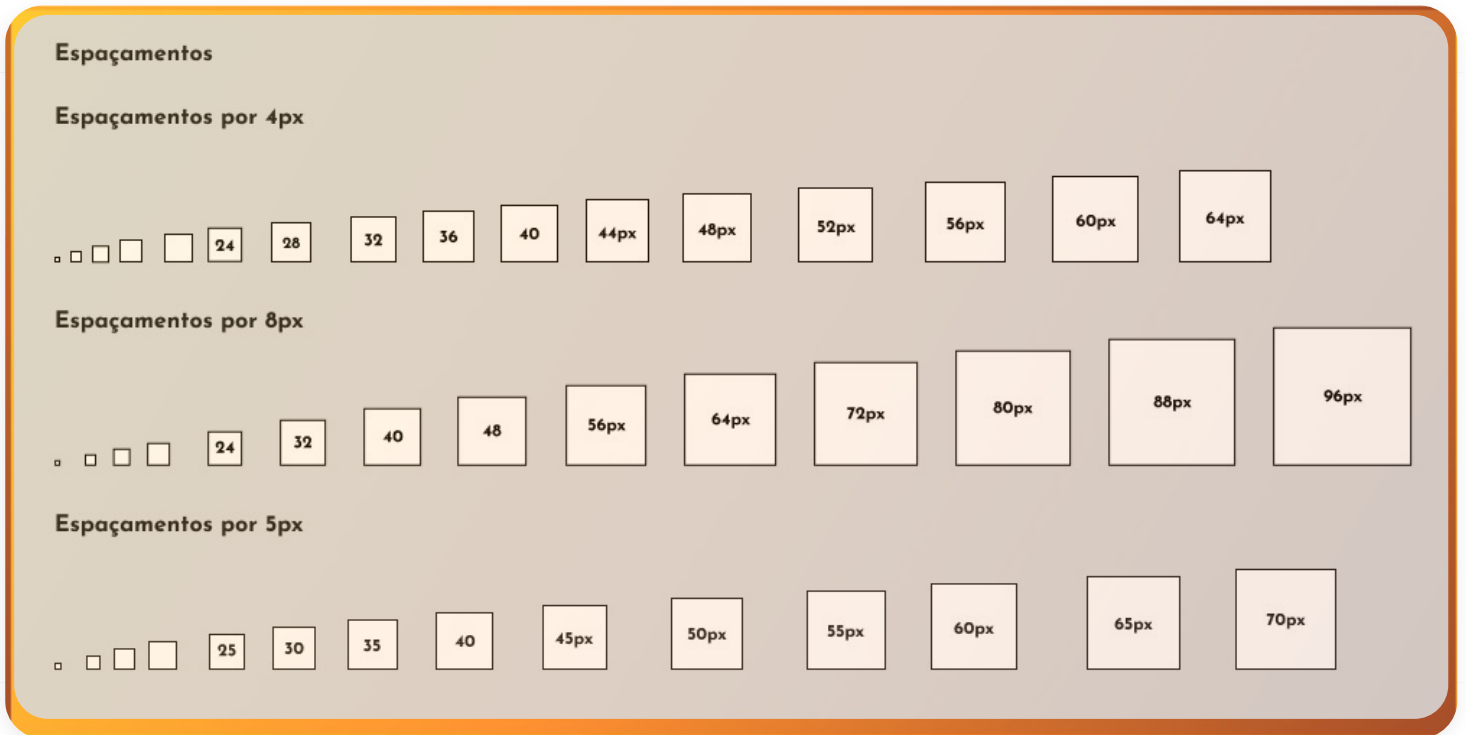
Figura 9: Grid/Layout das Páginas.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

O **espaçamento** no layout e grid é essencial para separar os elementos ou seções uns dos outros. No entanto, escolher o uso adequado para cada tipo de espaçamento pode ser um desafio. Para facilitar essa escolha, foram definidos três tipos de espaçamentos a serem utilizados. Para telas maiores, como notebooks em **full screen** ou **ultrawide**, o espaçamento de **8px** será adotado. Para dispositivos menores, como aplicativos de desktop que não estão em tela cheia e celulares, o espaçamento será de **4px**. Para casos especiais, como botões e seções pequenas, o espaçamento de **5px** será utilizado. Seguindo esse padrão, espera-se trazer harmonia entre os elementos e o grid. Como ilustrado na **Figura 10**, esses são exemplos de tamanhos de espaçamentos que deverão ser seguidos para a construção do grid.

Figura 10: Espaçamentos Usados.

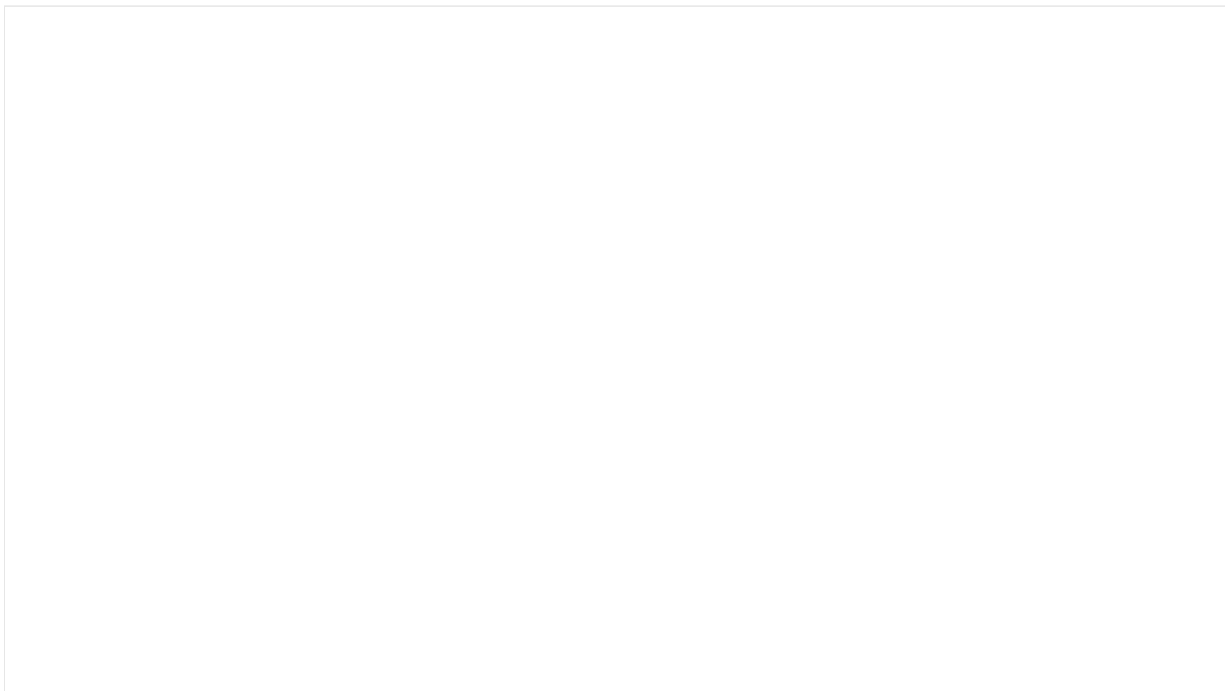


Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Protótipo de Alta Fidelidade

Nessa seção, encontra-se o protótipo de alta fidelidade, como pode ser visto no **iFrame 1**, o protótipo de alta fidelidade do Aplicativo de Relatório de Voo e na aba Assistente está o protótipo do Assistente de Voo, lembrando que seu uso é complementado pelo uso do FPV que já tem uma interface.

iFrame 1: Protótipo de Alta Fidelidade.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Caso a visualização não seja possível, [Clique Aqui!](#)

A **Tela Inicial** serve como o ponto de entrada para o sistema, oferecendo acesso às principais funcionalidades de forma organizada e intuitiva. Nessa interface, os usuários podem navegar facilmente para outras seções do sistema, iniciar operações, ou visualizar informações importantes diretamente na página principal. Abaixo, na **Figura 11**, é apresentado o protótipo do aplicativo de Relatório de Voo **Tela Inicial** e na Figura 12, o protótipo da Tela Inicial/Final de um exemplo da tela do Assistente de Voo.

Figura 11: Página Inicial.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Figura 12: Tela Inicial do Assistente de Voo.

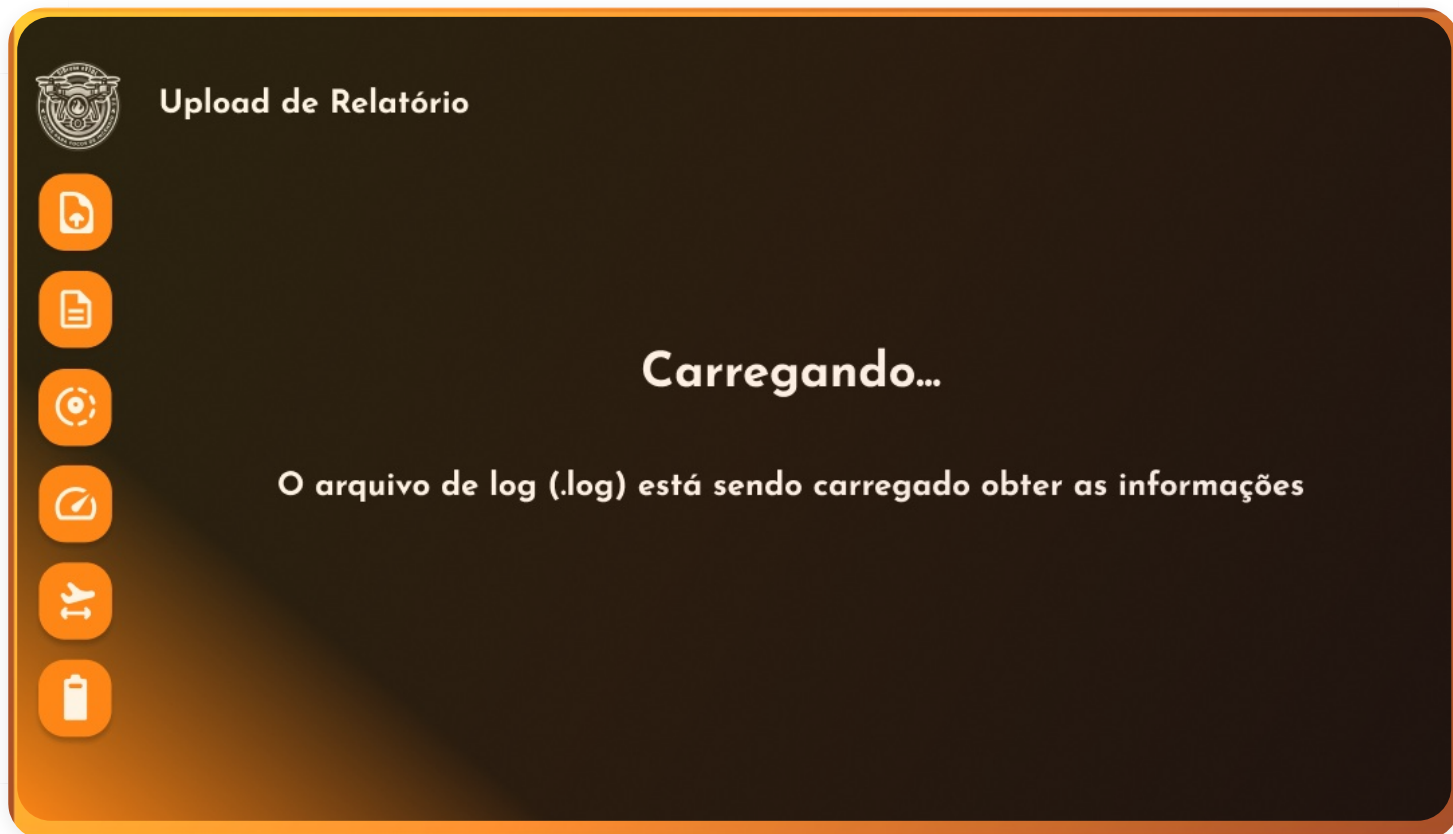


Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Tela de Processamento

Protótipo da tela de processamento, mostrado na **Figura 13**, usada para informar o usuário sobre o andamento de uma ação ou tarefa.

Figura 13: Página de Processamento.

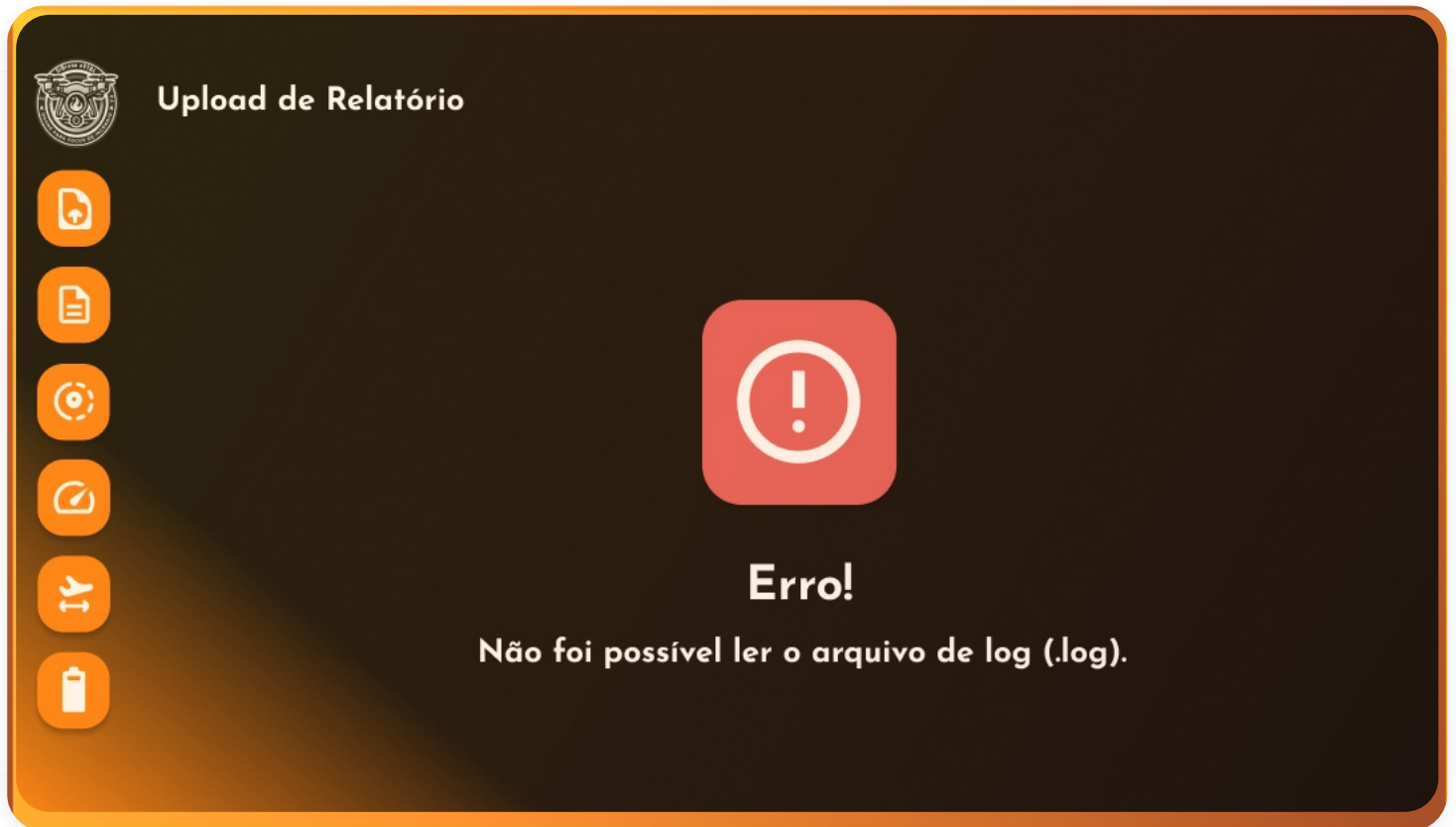


Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Tela de Erro

Protótipo da tela de erro para o App de Relatório, demonstrado na **Figura 14**, exibida quando ocorre algum problema e a **Figura 15** quando ocorre no assistente de mira. Estas telas devem seguir as diretrizes de identidade visual, garantindo clareza e empatia na comunicação do erro.

Figura 14: Página de Erro.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Figura 15: Página Erro Assistente de Voo.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Sobre

A Página de Sobre, vista na **Figura 16**, apresenta informações sobre o aplicativo, e termos para mantendo o alinhamento com a identidade visual estabelecida.

Figura 16: Página de Sobre.



Fonte: Autoria Própria. Todos os direitos reservados.

Guia de Estilo

O guia de estilo desta página é um resumo de alguns elementos que a mesma apresenta, dentre as quais espera-se se uma ferramenta de fácil uso por parte desenvolvedores, ou pessoas que interessa no projeto ou marca, por esse motivo será disponibilizado um link de pdf referente a um guia de estilo básico para manter o projeto.

Para manter tal guia de estilo espera-se que o utilizador, conserve as cores sem mudá-las, assim como a tipografia e uso da logo, para outros casos como construção de páginas observa-se que a versão disponibilizada somente se preocupa com os espaçamentos a serem utilizadas na mesma, outros usos como grid e disposição de elementos ficam a cargo do utilizador.

[Link do Guia de Estilo PDF](#)

Referências

1. **MICROSOFT.** *Experiência de Branding.*
Acesso em: 03 nov. 2024.
2. **DESIGN SYSTEMS.** *Space, Grids, and Layouts.*
Acesso em: 15 nov. 2024.
3. **BRIX AGENCY.** *Figma Brand Book Template Kit | BRIX Agency.*
Acesso em: 15 nov. 2024.
4. **ADOBE.** *How to Build a Brand.*
Acesso em: 17 nov. 2024.
5. **COOLORS.** *Gerador de paletas de cores.* [2024].
Acesso em: 13 nov. 2024.
6. **OPENAI.** *DALL-E.* [2024].

Acesso em: 03 nov. 2024.

7. **CANVA**. *Ferramenta de design online*. [2024].

Acesso em: 13 nov. 2024.

8. **NNGROUP**. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.

Acesso em: 15 nov. 2024.

Histórico de Versões

Versão	Data	Descrição	Autor(es)
1.0	03/11/2024	Criação e estruturação inicial do documento	Gustavo Martins
1.1	19/11/2024	Adicionando Brands da Marca, Cores e Visões Gerais do Produto	Gabriel Ferreira
1.2	19/11/2024	Correções e Protótipo de Alta Fidelidade	Gabriel Ferreira, Ana e Caio M.
1.3	21/11/2024	Revisão e correção geral e evolução do artefato	Gustavo Martins Ribeiro
1.4	25/11/2024	Evolução do artefato	Gabriel Ferreira da Silva
1.5	27/11/2024	Revisão	Gabriel Ferreira da Silva